

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pancasila merupakan filsafat (pandangan hidup) bangsa Indonesia, sehingga menjadi jati diri bangsa yang diyakini sebagai sumber nilai atas kebenaran, kebaikan, keadilan, dan kebijaksanaan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sebagai dasar filsafat negara sudah seharusnya kita sebagai bangsa Indonesia melestarikan dan memegang teguh nilai - nilai Pancasila. Sebagai bangsa penganut Pancasila, bangsa Indonesia harus selalu memegang teguh nilai - nilai Pancasila dalam setiap aspek kehidupannya. Bahkan bisa diibaratkan bahwa bangsa Indonesia bernafas dengan Pancasila, namun sayangnya akhir-akhir ini kemerosotan nilai-nilai Pancasila telah semakin menjadi-jadi (Arif & Andi, 2015). Terdapat pelanggaran dalam setiap sila diantaranya pada sila pertama tidak adanya sikap toleransi kepada sesama, gerakan radikal kelompok tertentu yang mengatasnamakan agama dan merusak tempat ibadah. Contoh kasusnya adalah tragedi bom bunuh diri makassar merupakan peristiwa aksi terorisme. Menurut portal berita BBC News pengeboman Makassar ini dilakukan oleh suami istri dimana polisi menemukan lima bom aktif. Peristiwa ini terjadi pada 29 Maret 2021, tercatat 19 orang korban luka – luka (BBC News, 2021).

Kemerosotan nilai-nilai Pancasila pada sila kedua diantaranya mempekerjakan anak di bawah umur dan ketidakadilan dalam bidang ekonomi. Contoh kasusnya dalam portal berita DDTCNews usaha pemerintah untuk memenuhi kewajiban pembayaran pajak. Hal ini menimbulkan ketidakadilan bagi masyarakat terutama yang berasal dari kalangan bawah karena merasa digenjut untuk membayar dan itu sama saja seperti membuat rakyat kecil mensubsidi pengusaha kaya yang sekarang mengemplang BLBI. Kemerosotan nilai-nilai Pancasila pada sila ketiga diantaranya menganggap suku lain lebih baik dari sukunya sendiri, perang antar suku dan menjadi provokator etnis atau suku tertentu. Contoh kasusnya adalah Organisasi Papua Merdeka dimana gerakan ini merupakan salah satu organisasi yang bersikeras untuk memisahkan Papua Barat dari wilayah NKRI dan ingin merdeka sendiri karena merasa jika daerah mereka tidak ada

hubungannya dengan bangsa Indonesia dalam portal berita BBC News. Ini termasuk pelanggaran sila ketiga karena ingin berpisah dari bangsa Indonesia. (Ayomi, 2018).

Kemerosotan nilai-nilai Pancasila pada sila keempat diantaranya ketidakadilan bagi masyarakat, melarang orang berpendapat dan melarang orang menduduki jabatan tertentu karena suku, ras dan agama. Contoh kasusnya yang terdapat dalam portal berita kompasiana adalah ketidakadilan hukum bagi pejabat dan kaum bawah. Buktinya beberapa tahun silam orang yang dikatakan mencuri buah seperti semangka dan kakao harus mendekam di balik jeruji besi mulai dari ancaman 1 hingga 5 tahun, hanya karena mencuri kakao seharga 2000 rupiah saja. Sedangkan para pejabat yang sudah menelan uang milik negara milyaran rupiah hanya ditahan selama 1-2 tahun bahkan tidak diselidiki. Hal ini memang ironis tapi memang terjadi di Indonesia dan merupakan salah satu pelanggaran berat Pancasila. (Suryati, 2015).

Kemerosotan nilai-nilai Pancasila pada sila kelima diantaranya menelantarkan para veteran dan perilaku tidak adil karena kondisi tertentu. Contoh kasusnya dalam portal berita kompasiana adalah perbedaan kehidupan antara masyarakat kota Jakarta dan Papua. Walau mungkin sama-sama warga Indonesia tetap saja warga Jakarta dan Papua ini berbeda, di Jakarta semua infrastruktur dibangun merata sedangkan di Papua pembangunan belum rata dan masih banyak yang menggunakan koteka. (Ivan, 2018)

Kemerosotan nilai-nilai Pancasila juga terjadi pada para generasi muda saat ini. Merosotnya nilai-nilai Pancasila tersebut tentu menjadi keprihatinan bagi semua pihak baik pemerintah maupun masyarakat pada umumnya. Kita harus dapat mengembalikan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai pandangan hidup masyarakat Indonesia. Oleh karena itu harus ada upaya untuk mengingatkan kembali dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada masyarakat Indonesia. (Arif & Andi, 2015). Namun menanamkan nilai-nilai Pancasila bukanlah suatu hal yang mudah. Karena nilai-nilai tersebut harus melekat dan menjadi bagian dari hidup masyarakat Indonesia itu sendiri. Masyarakat Indonesia harus mengenal lambang sila-sila dalam Pancasila, memahami bunyi Pancasila, nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan menerapkan nilai-nilai Pancasila tersebut dalam kehidupan

sehari-hari, sehingga menjadi “Pancasila *in Action*”. Oleh karena itu, nilai-nilai Pancasila perlu diperkenalkan sedini mungkin pada masyarakat Indonesia. Memperkenalkan nilai-nilai Pancasila pada masyarakat dibutuhkan suatu media yang dapat menstimulasi mereka agar dapat menerima nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih mudah diterima. Media yang dapat digunakan diantaranya, poster, film, komik, leaflet, buku cerita, berita di media massa dan animasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli, media animasi menjadi salah satu alternatif upaya untuk memberikan sosialisasi tentang makna Pancasila dalam kehidupan sehari-hari terutama media ini menjadi tren dalam perkembangan dunia digital saat ini dan sangat mudah dicerna oleh generasi millennial. Hal ini diperkuat dengan temuan (Darmawan dan Sofica, 2017) dalam jurnal *informatika management for educators and professionals* bahwa animasi interaktif dapat digunakan untuk mengenalkan lambang negara Indonesia Garuda Pancasila dan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penelitian direktorat jenderal pendidikan tinggi kementerian pendidikan dan kebudayaan meneliti perancangan film animasi 2D sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak sekolah dasar.

Animasi yang merupakan terjemahan dari kata “*animation*” dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Animasi dapat digunakan sebagai media menanamkan nilai-nilai Pancasila pada masyarakat untuk menangkap pendidikan yang menitikberatkan pada aspek visual. Apalagi saat ini masih sangat jarang animasi di Indonesia, terutama yang bermuatan nilai-nilai Pancasila.

Perkembangan teknologi komputer mendorong berkembangnya sebuah informasi. Khususnya informasi mengenai produksi animasi, setiap tahun perkembangan industri animasi semakin meningkat. Menghasilkan inovasi-inovasi baru yang terus memeriahkan industri animasi yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Sistem digitalisasi canggih yang terus berkembang banyak memberikan kemudahan bagi setiap orang dalam berkarya, mengembangkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya, karya-karya tersebut terlihat jelas dalam pembuatan animasi. Animasi yang beredar dan terkenal di Indonesia saat ini mayoritas diproduksi oleh negara luar seperti Amerika, Jepang dan negara-negara di Eropa.

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (McQuail, 1997). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Gatot Prakoso, 2010). Pada pembuatan animasi setiap proses produksi dikerjakan menggunakan komputer, seperti membuat model, memberikan material tubuh, menganimasikan objek, dan lain lain. Penggunaan animasi sebagai suatu bentuk perantara rupa rungu (audio visual medium) cukup berperan penting dalam menyebarkan pesan atau gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas.

Perkembangan industri animasi Indonesia tidak pernah mapan dan mencapai kejayaan media seni lainnya, seperti film dan komik pada tahun 70-an dan 80-an, serta kebangkitan komik dan film pada tahun 2000-an. Saya juga melihat kenyataan yang harus dibuktikan melalui penelitian sejarah, Perkembangan animasi Indonesia tidak ada arah dan tujuannya, menjadi bagian penting dari industri dan pendidikan tanah air hingga era reformasi. Bersamaan dengan itu, menurut Prakosa (2010), Indonesia mengajukan visi Soekarno melalui Dukut Hendronoto pada tahun 1955 dan menghasilkan animasi pertama yang berjudul "Si Doel Choosing". Artinya, lebih dari setengah abad yang lalu, Indonesia mampu memproduksi animasinya sendiri.

Dahulu kala dalam memvisualkan sesuatu, seseorang menggunakan cara manual dengan menggambar di atas kertas yang kemudian dalam pembuatannya berkembang menjadi tradisional animation atau teknik animasi dua dimensi. Saat ini semua orang bisa mewujudkan dengan mudah tanpa harus mempunyai bakat menggambar, melalui software-software animasi yang tersedia, bahkan tampak seperti nyata atau tiga dimensi (3D) dengan komputer animasi. (Nani & Miftah, 2016). Dalam konteks kekinian maka penanaman nilai-nilai Pancasila akan lebih tepat dan menarik jika menggunakan animasi tiga dimensi (3D) karena dapat menyajikan tampilan film yang lebih nyata, sesuai dengan perkembangan teknologi dan memiliki lebih banyak peminat dibandingkan animasi dua dimensi (2D) (Semesta, 2021). Oleh karena itu, penting dikembangkan animasi 3D Pancasila *in action*.

Selain itu perlu adanya penggunaan sosial media untuk mempublikasi animasi 3D Pancasila *in action* karena media sosial adalah salah satu media yang saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan komunikasi dan informasi untuk masyarakat. Di Indonesia media sosial sendiri memiliki pengguna aktif sebanyak 150 juta orang, atau naik 15% dari tahun 2018 dan diprediksi terus meningkat (We Are Sosial, 2019). Dalam portal berita merdeka terdapat 10 macam sosial media yang paling sering digunakan oleh orang Indonesia diantaranya Youtube, Whatsapp, Facebook, Instagram, Tiktok, Line, Twitter, Reddit, Pinterest, dan Tumblr (Rakha, 2020). Dari 10 macam media sosial tersebut Instagram menjadi salah satu yang banyak digunakan berdasarkan data yang dihimpun (We Are Sosial, 2019) tercatat 80% orang Indonesia yang menggunakan media sosial Instagram. Maka dari 150 juta pengguna media sosial di Indonesia, sekitar 120 juta orang sudah menggunakan Instagram.

Instagram merupakan salah satu aplikasi atau fitur unggulan yang ada di *smartphone* yang memudahkan para penggunanya untuk berbagi foto. Sistem sosial di dalam *instagram* adalah dengan menjadi pengikut akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut *instagram*. Dengan demikian komunikasi antar sesama pengguna *instagram* sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. (Sindi, 2017). Instagram sering digunakan sebagai wadah *knowledge sharing* untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi orang lain. Melalui *instagram* sebagai *knowledge sharing* dapat membuka peluang orang lain untuk ikut belajar dan bertukar pikiran sehingga memungkinkan untuk menjadi lebih berwawasan serta lebih kritis (Fadhillah, 2020), termasuk berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) tentang Pancasila dan penerapannya yang dikembangkan melalui animasi 3D.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam Sosial Media *Instagram*, sehingga dapat mensosialisasikan Pancasila dan penerapan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari - hari.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam sosial media *instagram*?
2. Bagaimana pemahaman pengguna tentang nilai-nilai Pancasila pada Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *instagram*?
3. Bagaimana tanggapan pengguna mengenai Animasi 3D Pancasila *In Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *instagram*?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dalam animasi terkait nilai-nilai Pancasila
2. Materi yang disampaikan dalam animasi terkait Lambang Pancasila
3. Publikasi hanya menggunakan sosial media *Instagram*

1.4. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam sosial media *instagram*.
2. Mendapatkan hasil pemahaman pengguna tentang nilai-nilai Pancasila dalam Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam sosial media *instagram*.
3. Mendapatkan tanggapan pengguna mengenai Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam sosial media *Instagram*.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi Masyarakat

Agar masyarakat paham akan pentingnya Pancasila, lambang dan makna setiap sila serta penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui animasi Pancasila *in Action* dalam sosial media *instagram*.

2. Bagi Penulis

Meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan animasi 3D yang menarik dan sekaligus sebagai portfolio penulis sebelum memasuki dunia kerja.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan karya ilmiah yang berisi mengenai gambaran umum dan format skripsi, adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian mengapa Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam Sosial Media *Instagram* ini diusulkan. Kemudian, bab ini menguraikan rumusan masalah dan tujuan penelitian mengenai implementasi dan unjuk kerja dari penelitian tersebut. Selain itu, terdapat batasan masalah dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang menjelaskan mengenai isi dari semua bab yang terdapat pada penelitian ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan beberapa hal mengenai teori-teori dasar yang mendukung dan berhubungan dengan penelitian ini. Adapun teori yang dipaparkan pada bab ini adalah penelitian terkait, animasi 3D, Pancasila, knowledge sharing, adobe premiere pro, blender, dan *Instagram*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini, antara lain desain penelitian yang menjabarkan bagaimana alur penelitian dari mulai studi literatur hingga penarikan kesimpulan dari penelitian. Pada tahapan tersebut pun dijelaskan mengenai rencana implementasi yang berisi tentang usulan cerita animasi yang selanjutnya akan diimplementasikan dalam animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai temuan yang dilakukan selama penelitian dan pembahasan mengenai konsep rancangan Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam Sosial Media *Instagram* yang sudah didesuaikan, implementasi rancangan animasi yang telah dibuat, skenario animasi, naskah, karakter, property, texturing, rendering dan analisis hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan disertai dengan saran rekomendasi mengenai pengembangan untuk penelitian terkait berikutnya.